



2023 年安徽省中等职业学校 优质课教学设计

参赛作品：创业实操沙盘 I——基本企业周期

2023 年安徽省中等职业学校优质课教学设计

课程名称	中职生创新创业指导	作品题目	创业实操沙盘 I——基本企业周期
课时	1 课时	教学对象	中职二年级学生

一、选题价值

(一)课程价值

《中职生创新创业指导》课程是面向全体中职学生开设的公共必修课，是对学生开展创新创业教育的主要途径。本课程结合专业理论知识，针对中职学生的特点，坚持理论讲授与案例分析相结合，实操沙盘演练与创业实践相结合的原则把理论与实践有机统起来，循序渐进地帮助学生学习相关理论和实践知识。

通过本课程的学习，学生能够了解和掌握基本的创新、创业方法和规范，培养主动创新的意思，激发创业激情，提升创新能力和创业能力。本课程还通过对大量创新创业案例的分析与讨论，帮助学生深刻地认识创新的重要性，树立正确的创业成败观，有利于培养学生善于思考、勇于探索的创新精神和敢于承担风险、挑战自我的进取意识。同时，还能鼓励学生在面对困难和挫折时不轻易放弃,并能识别和抓住机会快速行动、解决问题,提升实践能力。

(二)课程设计思路

本课程是一门理论性、政策性、科学性和实践性很强的课程。为了学生更好的掌握创业知识与技能，通过沙盘演练，模拟真实的企业经营环境，并让学员分组体验生产商、批发商、零售商等角色，根据角色做出各种经营决策，并判断这些决策带来的后果，从而有效提升实战经营和防范风险的能力。

在沙盘演练开始前，各个小组对企业销售量和利润做了预估并登记入计划表，游戏结束后，将实际执行的销售量和利润记入执行表，再和计划表对比，从中总结经验教训。

通过该创业实操沙盘的实战演练使同学们更加深刻的理解了供给和需求的关系，也从中了解到在企业的经营管理过程中，不仅要考虑如何生产质量优良的产品以赢利，而且还要考虑到企业在制定计划、财务管理、风险控制等方面对企业生存和发展的影响，这为同学们今后实现创办企业打下良好的基础，也让创业课堂更具实操价值和指导意义。

二、学习目标

知识目标：

- 1、认识基本的企业周期(现金的流入和流出)；
- 2、面对各种相互矛盾的需求能够制订出最佳的资金使用计划；
- 3、对于维持正现金流、企业记账的重要性有更为全面的认识；
- 4、学会初创企业运营的决策和技巧。

能力目标：

- 1、培养和增强创新、创业意识，培养创新创业的科学思维能力；
- 2、具备创业过程中基本的财务计算与分配能力；
- 3、掌握在项目运营过程中的基本的分析、概括和总结的能力；
- 4、培养社交能力，提升信息获取与利用能力，提高团队合作能力；
- 5、对组建团队、机会识别、商业模式开发、创业资源整合的方法有比较全面的掌握；
- 6、能具备主动适应市场大趋势，进行市场分析的能力。

素质目标:

- 1、具备主动创新意识、创业潜质与市场分析能力。
- 2、能够进行创业机会识别和分析,树立科学的创新创业观。
- 3、全方位提升创新、合作、执着的创业素质,激发创新创业意识,提高社会责任感和创业精神,促进综合素质的全面发展。

三、学情分析

(一) 学情分析

本任务学习对象是中职二年级学生,具有以下特点:

1、中职学生思维活跃、敏感、冲动、渴望成功

中职学生接受信息多,思想活跃,但是目标不清晰;成就动机强,渴望成才,同时学习目的不明确;

2、学习基础薄弱,缺乏社会阅历

中职学生在校期间年龄偏小,一般为 15~17 岁,没有任何社会阅历,对于毕业后从事何种职业、现在所学内容与未来从事的职业有何关系,完全不得要领。他们不知道自己要来学什么,缺少学习的积极性、主动性,遇到学习上的问题不是克服而是逃避,成绩不好也无所谓。

3、有不少学生缺乏远大的理想抱负以及克服困难的毅力。

学生多为独生子女,自小环境优越,不肯吃苦、害怕困难、心理脆弱、进取心不足;不喜欢理论学习,缺乏钻研精神,缺乏自主学习的意识,学习兴趣不高,缺乏自信心;易受外界诱惑,热衷于玩游戏、追星等影响学习的活动,甚至根本无心于学习,得过且过。

(二) 根据中职学生学情,因材施教

根据中职学生的学情,因势利导,克服学情中的不利因素、有效利用有利因素,帮助学生树立目标,明确学习目的。利用多种手段,想方设法提高学生的学习兴趣;降低理论难度,偏重实践操作;帮助学生重建学习自信。

本次创业沙盘不是机械的灌输和简单的说教，而要能够理解、尊重、爱护、激励学生。通过沙盘演练，点燃他们的人生之火，点燃他们事业发展之火。

四、教学重、难点分析

教学重点：

- 1、通过企业现金的流入和流出，了解基本的企业周期
- 2、面对各种相互矛盾的需求制定出最佳的资金使用计划；
- 3、维持正现金流的重要性，企业需要记账

教学难点：

- 1、企业基本周期，理解企业经营过程中如何实现增值和盈利；
- 2、在面对企业需要和家庭需要之间的矛盾，能够做出各项财务决策
- 3、能够管理现金流量，熟悉基本记账体系，控制风险。

五、学习资源

(一) 软件资源

资源名称	图片	运用环节	设计说明
多媒体教室		多媒体设备可以随时播放教学视频和 PPT，帮助学生直观理解，增强学习趣味性	在沙盘实操过程中，以小组为单位，桌椅呈“岛型”分布
云班课		课前预习、总结评价、课后拓展	引入信息化教学手段，有力支撑翻转课堂，提高学生的学习兴趣 and 效率。
微信群		课前、课后交流	及时交流、答疑解惑

(二)、硬件资源

1、创业实操沙盘资料包：



2、道具使用说明：

<p>道具 1</p>	<p>张纲批发店</p>		<p>制造商小组从张纲批发店购买原材料。每张原材料的价格是 40 元。在这个月中，张纲还可以回购没有用过的原材料，每张的回购价格是 20 元。</p>
<p>道具 2</p>	<p>银行</p>		<p>每个小组在银行都有储蓄账户。任何时候都可以从这里存钱和取钱。银行不付存款利息。各小组在每个月的月初向银行贷款。这笔贷款应该在月底归还。从银行贷款要付利息。</p>
<p>道具 3</p>	<p>李玉收购店</p>		<p>制造商小组向李玉收购店出售他们制作的成品，李玉收购店再向市场销售。</p>

<p>道具 4</p>	<p>货币</p>		<p>游戏中有不同面值的货币可以使用。这些货币只是作为道具,并非实际货币。</p>
<p>道具 5</p>	<p>企业周期表</p>		<p>在做游戏的过程中,企业周期示意图用于控制各组每天的活动。把示意图挂在墙上,在示意图上逐天移动“今天”粘贴片,来向各组表明目前是“哪一天”。在实操过程中给每一组发一张复印的企业周期示意图,用做日历和记账体系的基础。</p>
<p>道具 6</p>	<p>诚信超市</p>		<p>各组在诚信超市购物。任何食品类商品(不论价格高低)的质量都“很好”,但是保质期只有“一周”所有其他商品都不是必需品,而是“奢侈品”。</p>
<p>道具 7</p>	<p>“我们买了那些东西”购物记录卡</p>		<p>各组要用这张卡片来记录自己从诚信超市购物的情况。小组把这些购物记录卡视为所购“物品”的储存盒。</p>
<p>道具 8</p>	<p>储蓄盒</p>		<p>每个现金盒上面都有口袋,供各组具体分配和存放他们的钱。要向各组指出,把钱放在现金盒里面不如放在银行安全,教师可以玩点小花样。偶尔从现金盒里“偷”一点钱出来,记下你“偷”了多少。用情景卡也可以引出这一学习要点。</p>
<p>道具 9</p>	<p>还钱转盘</p>		<p>某个小组可能会拿到一张要求它借钱给亲戚的情景卡。这时应该由该小组的一个成员转动“钱会还吗?”的转盘,来决定借钱人何时还钱,还多少钱。</p>

<p>道具 10</p>	<p>情景卡</p>		<p>情景卡反映了实际生活中会发生各种情景，其目的是为了检验如何组合资金。情景卡上面的情况必须立即应对。观察哪一组做出了不当的决策，然后有针对性地派发一张情景卡给这个小组。要求各组大声读出他们拿到的情景卡的内容，以便其他小组可以从这种情况中吸取经验教训。</p>
<p>道具 11</p>	<p>人物角色 大富豪钱潇</p>		<p>●大富豪钱潇，热爱创办企业。她从来不介意将所有时间和金钱投入到企业经营中。她痛恨把时间和金钱花在家人身上(讨论这种行为方式会对家庭产生什么影响)。</p>
	<p>人物角色 存钱迷孙守</p>		<p>●存钱迷孙守，痛恨冒险。他宁愿把所有的钱都存在安全的地方。他太过谨慎，结果企业永远也没有发展(讨论这种行为方式会对企业的长期发展产生什么影响)。</p>
	<p>人物角色 自私鬼赵财</p>		<p>●自私鬼赵财，对待企业的态度就好像企业所有的钱都是他自己的工资。他不存钱，而是用他赚的钱来买个人用品。他不记账，因此不知道企业经营得如何(讨论这种行为方式会对企业的长期发展产生什么影响)。</p>
	<p>人物角色 精明者李聪</p>		<p>●精明者李聪对企业经营考虑得很周详，他： ——通过投资使企业壮大； ——通过储蓄使企业不会因为意外开支而破产； ——很注意支出不要超过企业的承受能力。</p>

<p>道具 12 簿记表</p>			<p>在这个月中，学员利用企业周期示意图来记录他们的生产、销售和各种成本以及费用支出。到了月底，当游戏结束时，各组应该用本手册后面所附的组合记账表来计算自己小组的盈亏。</p>
<p>道具 13 原材料</p>			<p>游戏中用白纸作为生产产品的原材料。白纸的尺寸必须是 A6 纸，即标准 A4 纸的 1/4 (约 5 厘米 x14.5 厘米)。制造商小组可以从张纲批发店购买到原材料，并用这些原材料制作标准帽或旅游帽。这样原材料将增值，制造商可以通过销售它们来获取利润。只有制造商才能制作帽子。作为辅导教师：一定要确保你准备了足够的纸张。用废纸作原材料。游戏结束后回收用过的纸张。</p>

3、实操沙盘使用说明：

游戏开始之前：

- 将学员分为三个小组；
- 给每个小组发一张 企业周期示意图，介绍所玩游戏模块的学习目的和涉及的内容；
- 向制造商演示做帽子的方法,并给他们时间练习；
- 说明每个小组在游戏中的角色；
- 向每个小组发放银行贷款和存款(给每个小组足够的零钞)，并提醒各组银行贷款必须在当月 29 日连本带息一并归还；
- 要向各组强调，游戏的目的是为了学习在经营自己企业的过程中要做哪些决策，如何做这些决策，以及这些决策会对他们的企业经营绩效产生什么样的影响，因此，鼓励各组之间在必要的时候进行相互协商；
- 要坚持要求各组制订企业计划并把本组目标写在白板纸上。

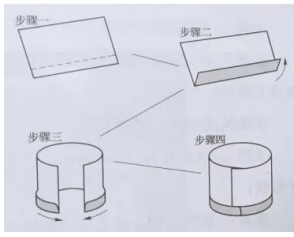
游戏中：

- 用“今天”粘贴片在企业周期图上一天天向前移动；
- 允许学员提出观点和争论，因为通过争论可以揭示有价值的学习要点；
- 不要试图去填鸭式教授，相反，要允许各组犯错误。然后在游戏结束后与大家共同讨论这些错误；
- 要使游戏活起来！利用赊销市场、情景卡、诚信超市、其他人物和道具来反映现实生活的各种情况；
- 要扮演好你所代表的人物——张纲、李玉、诚信超市店主、银行经理。如果在游戏过程中有人提问题，要以你所扮演人物的身份来回答。你可以利用这些角色来引出更多的学习要点——强迫“钱数不对”的小组时刻不忘点点自己的钱数。
- 要向各小组指出书面协议的重要性。

游戏结束后：

- 提醒各组取回存在银行里的钱；
- 向各组收取第五周工作的薪金和工资；
- 让各组清点手中所有现金并取回银行的所有活期存款；
- 要求各组计算该月的总销售量和总销售额；
- 在精明者李聪的卡通图片上写下各组的业绩(用可擦写记号笔书写)；
- 让各组对游戏结果进行点评；
- 通过深入探讨各种问题，分享各组的经验，对游戏结果加以变化，以及用每个模块后面提供的附加讨论问题等形式来引导学员展开讨论；
- 回顾该游戏模块的目的和要传达的学习要点，以此来结束讨论。

六、教学实施					
教学环节	教学内容	学生活动	教师活动	教学方法及手	教学资源及工
课前准备	<p>一、完成分组 将学员分成三组：红组、蓝组、绿组，每组都是一家帽子制造企业，产品为标准帽；</p> <p>二、认识游戏中的角色和道具 道具 1：环境道具（银行、张纲批发店、李玉收购店） 道具 2：诚信超市 道具 3：“我们买了哪些东西”卡片 道具 4：货币 道具 5：现金盒 道具 6：情景卡 道具 7：“钱会还吗？”转盘 道具 8：企业周期图 道具 9：记账簿</p>	<p>1、为企业取名(要求至少包含本组颜色及"帽"两个字,例如"小红帽"；</p> <p>2、每组选出老板一名；</p> <p>3、明确小组成员分工并列表(老板、采购经理、销售经理、会计、出纳、质检经理)。</p> <p>4、熟悉游戏中的角色和道具含义和使用规则</p>	<p>利用云班课发布分组和课前任务。</p> <p>1、根据学生知识、素质、表达能力等因素进行分组，充分发挥每个小组成员的优势，增强学生课堂的获得感和参与感。最大限度地调动每个学生的积极性，提高教学质量。</p> <p>2、说明各角色职责：老板专职做计划并保证计划得以实施其他人员各司其职,同时兼任工人,需要熟练掌握标准帽制作。质检经理关系重大,最好心灵手巧又能严格把控产品质量。</p>	<p>分组讨论法、情境模拟法</p>	<p>云班课微信群等</p>

<p>课堂导入 (5分钟)</p>	<p>介绍游戏规则： 1、小镇上有批发商张纲出售原材料 40 元一顶。收购商李玉，收购手工制作的帽子，每顶帽子收购价格 80 元，毛利率 100%。以及银行，提供储蓄及贷款业务。 现向小镇征集生产小组。 2、贷款:本月 1 号每组从银行得到 [160]元贷款，本月 29 号偿还这笔贷款和利息，总额为[200] 元。 房租:每组从 1 号开始租房生产，需要在 27 号结清[100]元租金。 3、标准帽的生产工艺流程：</p> 	<p>学习制作标准帽： 使用空白纸做产品的原材料。其尺寸必须是 A6, 即标准 A4 纸的四分之一。 制作步骤： 1.使用一个单位的原材料。 2.将底边折起 2cm。 3.将纸的两边相接。 4.将一边塞进折叠部分中。使帽子直径为 3cm。</p>	<p>梳理每周内日程安排和要求。 周一:从材料商张纲处，以[40]元/份购买原材料，一手交钱一手交货 周二:各组生产帽子 周三:各组向收购商李玉出售，李玉检验合格后，在周四结算现金，每顶帽子的价值[80] 元 周四:各组收回所有欠款(包括借给其他小组) 周五:各组定下周生产采购计划 周六:购物日,从诚信超市抢购食品 周日:各组休息</p>	<p>讲授法 操作演示教学法</p>	<p>道具 1、 道具 2、 道具 3、 道具 13</p>
-----------------------	---	---	--	------------------------	--

<p>角色扮演 (3分钟)</p>	<p>1、介绍三位卡通人物——自私鬼赵财、大富豪钱潇、守财奴孙守</p> <p>2、模拟企业运营一周</p> <p>3、探讨如果按照角色那样经营企业,会带来怎样的后果?</p>	<p>1、每组扮演其中之一(不重复),演练一周(1-8号).</p> <p>2、要求各组尽量接近角色性格,但要保证至少购买一份原材料,并制作销售。</p>	<p>1、发号口令,组织游戏按规则进行</p> <p>2、总结点评</p> <p>大富豪钱潇:经营模式对家庭的影响。存钱迷孙守:经营模式对企业的长期的影响;自私鬼赵财:经营模式对企业的长期</p>	<p>讲授法</p> <p>角色扮演法</p>	<p>道具 11 人物角色</p>
<p>做企业生产经营计划 (2分钟)</p>	<p>各组做企业一个月生产经营计划,并将计划情况填入《实操沙盘I执行情况表》</p>	<p>每组都扮演精明者李聪,演练一个月。</p>	<p>提醒每组需要认真对待。按照实际生活中经营企业来演练,而不能游戏对待。</p>	<p>讲授法 练习法</p>	<p>道具 5 道具 12</p>

<p>模拟经营 第一周 (3分钟)</p>	<p>1号(周四) 各组从银行借款; 2号(周五) 各组做计划; 3号(周六) 消费; 4号(周日) 各组休息</p>	<p>1号, 学生凭借借条, 到银行借启动资金 160元; 2号, 各组做计划; 3号, 各组到诚信超市买东西, 并放入购物显示卡对应第一周“我们买了哪些东西”; 4号, 全组趴在桌面安静 10”, 代表“休息”</p>	<p>主讲教师发布口令; 助理教师要扮演以下角色: (1)批发商——张纲; (2)收购商——李玉; (3)借钱的亲戚——“钱还会还吗?”; (4)银行的职员——贷款、存钱、取钱。</p>	<p>情境教学法、角色扮演法</p>	<p>道具 4 道具 5 道具 6</p>
------------------------------------	---	--	---	--------------------	-------------------------------

<p>模拟经营 第二周 (6 分钟)</p>	<p>5 号（周一）采购原材料； 6 号（周二）生产； 7 号（周三）销售； 8 号（周四）收款； 9 号（周五）做计划； 10 号（周六）消费； 11 号（周日）休息。</p>	<p>周一：各组到张纲批发店采购原材料； 周二：各组按照事先的职责任分工生产标准帽； 周三：各组到李玉收购店销售帽子； 周四：各组到李玉收购店收回货款，银行存款等业务。 周五：各组做计划，计划下周采购多少原材料、销售多少顶，各组之间可协商合作； 周六：消费，各组到诚信超市买东西并放入购物显示卡对应第一周 周日：全组“休息”</p>	<p>主讲教师发布口令，控制游戏节奏、时长； 助理教师，各组采购时，原材料与钱当面点清，并做记录； 各组生产时，用计时器控制时长，观察并记录各组生产秩序、技巧、生产效率等情况，有无其他岗位人员帮忙生产； 各组销售时，检查帽子质量是否合格，帽檐 2cm，直径 3cm，严格把关； 各组消费时，注意观察哪些买了食品，哪些买的是非食品，除食品之外都属于“奢侈品”； 各组休息时，观察各组是否有成员仍在讨论、走动等，则表示未“休息”，以加班费等形式给予相应组适当惩罚。</p>	<p>情景模拟教学法、角色扮演法、小组讨论法</p>	<p>创业实操沙盘游戏包</p>
-------------------------------------	---	--	--	----------------------------	------------------

<p>模拟经营 第三周 (6分钟)</p>	<p>12号(周一): 采购原材料; 13号(周二): 生产、派发情境卡; 14号(周三): 销售; 15号(周四): 收款; 16号(周五): 做计划; 17号(周六): 消费; 18号(周日): 休息。</p>	<p>周一: 各组到张纲批发店采购原材料; 周二: 各组按照事先的职责分工生产标准帽; 周三: 各组到李玉收购店销售帽子; 周四: 各组到李玉收购店收回货款, 银行存款等业务。 周五: 各组做计划, 计划下周采购多少原材料、销售多少顶, 各组之间可协商合作; 周六: 消费, 各组到诚信超市买东西并放入购物显示卡对应第一周 周日: 全组“休息”</p>	<p>主讲教师发布口令, 控制游戏节奏、时长、根据前两周观察情况, 适当给予各组情景卡, 情景卡出现的问题尽量和该组前两周犯的的错误相关;</p> <p>助理教师, 各组采购时, 随机对个别原材料做手脚(例如豁口、笔印等); 各组销售时, 留意周一采购原材料时, 有瑕疵的原材料生产的帽子, 作为不合格商品拒收; 根据情景卡出现的问题, 要求各组作出相应应对。</p>	<p>情景模拟教学法、角色扮演法、小组讨论法</p>	<p>创业实操沙盘游戏包</p>
-------------------------------	---	--	--	----------------------------	------------------

<p>模拟经营 第四周 (6分钟)</p>	<p>19号(周一): 采购原材料; 20号(周二): 生产/派发情景卡; 21号(周三): 销售; 22号(周四): 收款; 23号(周五): 做计划; 24号(周六): 消费; 25号(周日): 休息。</p>	<p>周一: 各组到张纲批发店采购原材料; 周二: 各组按照事先的职责分工生产标准帽; 周三: 各组到李玉收购店销售帽子; 周四: 各组到李玉收购店收回货款, 银行存款等业务。 周五: 各组做计划, 计划下周采购多少原材料、销售多少顶, 各组之间可协商合作; 周六: 消费, 各组到诚信超市买东西并放入购物显示卡对应第一周 周日: 全组“休息”</p>	<p>主讲教师发布口令, 控制游戏节奏、时长、根据前两周观察情况, 适当给予各组情景卡, 情景卡出现的问题尽量和该组前两周犯的错误相关; 助理教师, 各组采购时, 随机对个别原材料做手脚(例如豁口、笔印等); 各组销售时, 留意周一采购原材料时, 有瑕疵的原材料生产的帽子, 作为不合格商品拒收; 根据情景卡出现的问题, 要求各组作出相应应对。</p>	<p>情景模拟教学法、角色扮演法、小组讨论法</p>	<p>创业实操沙盘游戏包</p>
-------------------------------	---	--	---	----------------------------	------------------

<p>模拟经营 第五周 (4分钟)</p>	<p>26号(周一): 采购原材料;</p> <p>27号(周二): 生产,交房租;</p> <p>28号(周三): 销售;</p> <p>29号(周四): 收款,还款;</p> <p>30号(周五): 月底盘点</p>	<p>周一:各组 采购原材 料;</p> <p>周二:各组 交房租100 元,各组按 照事先的职 责分工生产 标准帽;</p> <p>周三:各组 到李玉收购 店销售帽 子;</p> <p>周四:各组 到李玉收购 店收回货 款,各组向 银行还款连 本带息共 200元;</p> <p>周五:计算 手中现有全 部现金,提 出全部存 款,汇总本 月总收入。</p>	<p>主讲教师发布 口令,控制游戏 节奏、时长,处 理应对因无力 付租金、无力偿 还银行贷款等 破产情况;</p> <p>助理教师,在各 组偿还银行贷 款时,观察哪些 组忘记要回借 条。</p>	<p>情景模 拟教学 法、 角色扮 演法、 小组讨 论法</p>	<p>创业实 操沙盘 游戏包</p>
-------------------------------	--	---	---	--	----------------------------

七、学业评价

学生学业评价是教学环节中重要的一部分。本课程学业评价设计关注学生个人评价、小组自评、小组互评、教师评价等，重视学生在任务实施过程性评价及总结性评价。

<p>开放式讨论、小组自评 (5分钟)</p>	<p>一、销售</p> <p>1.1 每组卖出多少顶帽子，赢利是多少？</p> <p>1.2 哪一组赚的钱最多，为什么？</p> <p>1.3 做出哪些决策？结果如何？</p>	<p>各小组回顾游戏过程，开放式讨论，并选取一名代表分享心得体会。</p>	<p>教师查看各组企业周期示意图，结合各小组游戏之初确定的利润目标，分析点评。</p>	<p>小组讨论法</p>	
	<p>二、资金分配</p> <p>2.2 企业和家庭的开支分配合理吗？</p> <p>2.3 在真实生活中你如何去做？</p> <p>2.4 各组在诚信超市花了多少钱？他们买的是必需品还是奢侈品？如果你不买必需品会出现什么情况？</p>	<p>各小组回顾游戏过程，开放式讨论，并选取一名代表分享心得体会。</p>	<p>分析模拟经营过程中出现的情况：兄弟来借钱——你借了吗？钱会还吗？</p> <p>孩子感冒了，如果上周没有买食物，现在至少要去超市购买80元食品——上周，你买的是食物还是“奢侈品”？</p>	<p>小组讨论法</p>	

<p>开放式讨论、小组自评 (5分钟)</p>	<p>三、簿记(记账) 3.1 簿记是否有助于说明各组的业绩? 3.2 有其他记录吗?</p>	<p>各小组回顾游戏过程, 开放式讨论, 并选取一名代表分享心得体会。</p>	<p>教师查看各组实操沙盘记账表及各组其他记账记录内容。结合模拟经营过程中, 助理教师记录的各组经营数据, 对比结果。</p>	<p>小组讨论法</p>	
	<p>四、场景卡 4.1 各组如何应对突发事件? 4.2 哪个组把钱借出去了?钱还回来了吗? 4.3 一个小组在寻求他人帮助时遇到困难了吗?如果没有遇到困难, 为什么?</p>	<p>各组根据模拟经营过程中出现的相应情况, 回想一下本组是如何应对的。经过复盘, 讨论有什么样的启发。各组派一名代表发言。</p>	<p>教师说明各种情景卡象征了企业经营过程中各种各样的风险。说明给各组派发情景卡的原因, 例钱被偷了——钱未存入银行, 也未放入现金储蓄盒; 各组有没有合作共赢的思维, 当现金周转不开的时候, 各组之间, 有盘活可用资金吗?</p>	<p>小组讨论法</p>	
<p>小组互评 (1分钟)</p>	<p>各小组对实操沙盘过程中, 其他小组的表现和经营成果进行互评。通过深入讨论各种问题, 分享各组经验, 从而强化学习效果。</p>				

<p>教师点评 (2分钟)</p>	<p>(一) 根据制定计划、完成计划、实现利润、财务报表等给每个小组进行打分(5分制);同时对小组成员的参与度、分工协作等点评,对游戏中经营管理和风险考虑周全的小组进行肯定。</p> <p>(二) 结合生活实际从以下方面点评:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、销售:低生产意味着低销售,低销售意味着低利润。 2、资金分配:工资、生产、消费各项资金的分配合理。 3、记账:记账有助于分析企业的经营状况,从中汲取教训并加以改正。做企业计划时需要以记账为基础。 4、现金流:稳定的现金流是企业正常运行的保证。 5、风险:居安思危,适当考虑企业未来可能面临的风险,并提前做好应对措施。
<p>总结 (2分钟)</p>	<p>回顾游戏并总结:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、一个成功的企业主有哪些特点? ——将家庭问题和企业问题分开,不能用办企业的钱为家庭开销,也不能只办企业不管家庭。 2、在创办企业之前,创业者应该做哪些事情? ——做好创业计划。 3、为什么创业计划对于创办企业很重要? ——通过做创业计划,才能理清企业的脉络。 <p>回顾该实操沙盘的目的和要传达的学习要点作为总结。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、通过游戏了解企业的基本循环周期; 2、认识企业计划和记账的重要性; 3、通过游戏演练,感受企业的风险考验。

八、教学反思

（一）教学效果：

本课程根据教学大纲和课程标准对教材内容进行了优化处理，融入了创业实操沙盘，将真实企业经营呈现到课堂，学习氛围明显提升。寓教于乐，模拟生活中的各种事件，使参与者在做游戏的乐趣中学到更多知识，学生体验职业角色和职业环境，建立职业认同感，同时增强学生成就感，有效的实现了教学效果。

（二）教学亮点

1、任务来源于市场，成果服务于市场，以真实的工作任务为驱动，能力本位，获得企业客户高度认可。

2、方法灵活，以学生为中心。在教学过程中，课堂通过情境模拟、角色扮演、小组讨论，引导设计，有效的引导了学生的逻辑思维能力、推理判断能力等综合职业能力，全方位提升创新、合作、执着的创业素质，激发创新创业意识，提高社会责任感和创业精神，促进综合素质的全面发展。

3、注重过程性评价，评价贯穿整个教学过程，课前，课中，课后等不同的评价主体、不同的评价纬度，进行多元化的考核，促进学生综合职业能力的培养。

（三）不足与改进

不足：在任务实施过程中，虽然包含了“岗位设置与人员配置”，但部分同学不能按照要求自觉完成分工职责。

措施：教师加强在教学实施过程关注，根据学生差异进行分层与差异化教学设计，在分组策略充分考虑学生差异，进行优势互补。必要时单独辅导，对学生个体的差异性投入更多的关注与精力。